

**HUBUNGAN KECENDERUNGAN PERMAINAN VIDEO DALAM
KALANGAN PELAJAR SEKOLAH MENENGAH RENDAH
DENGAN PRESTASI AKADEMIK PELAJAR, SATU TINJAUAN.**

NORASHIKIN BINTI HASAN

UNIVERSITI UTARA MALAYSIA

2010

**HUBUNGAN KECENDERUNGAN PERMAINAN VIDEO DALAM
KALANGAN PELAJAR SEKOLAH MENENGAH RENDAH DENGAN
PRESTASI AKADEMIK PELAJAR, SATU TINJAUAN.**

NORASHIKIN BINTI HASAN

**KERTAS PROJEK SARJANA INI DISERAHKAN KEPADA KOLEJ SASTERA
DAN SAINS (BIDANG PENGAJIAN PENDIDIKAN)
UNIVERSITI UTARA MALAYSIA SEBAGAI MEMENUHI SYARAT
KEPERLUAN IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN
(TEKNOLOGI PENGAJARAN)**

UNIVERSITI UTARA MALAYSIA

2010

DECLARATION

I hereby declare that the work in this assignment is my own except for quotations and summaries which have been duly acknowledged.

Date

Norashikin bt. Hasan

Matric No : 800598

PENGAKUAN

Saya akui karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang tiap-tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.

Tarikh

Norashikin bt. Hasan

No Matrik : 800598

FAKULTI SAINS KOGNITIF DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITI UTARA MALAYSIA

KEBENARAN MENGGUNA

Dalam mengemukakan Kertas Projek Sarjana ini sebagai sebahagian dari keperluan bagi memperolehi Sarjana Pendidikan (Teknologi Pengajaran) dari Universiti Utara Malaysia, saya dengan ini bersetuju bahawa Perpustakaan Universiti boleh menjadikannya terbuka untuk semakan. Saya juga bersetuju bahawa kebenaran untuk menyalin Kertas Projek Sarjana ini dalam apa jua bentuk sekalipun, sebahagiannya atau keseluruhannya, untuk kegunaan ilmiah boleh diberikan oleh penyelia saya atau, dengan ketiadaan beliau, oleh Dekan Pusat Pengajian Siswazah. Adalah dipersetujui bahawa sebarang penyalinan atau penerbitan atau penggunaan Kertas Projek Sarjana ini atau sebahagian darinya untuk tujuan keuntungan tidak boleh dibenarkan tanpa kebenaran bertulis daripada saya. Adalah dipersetujui juga bahawa pengiktirafan yang sewajarnya hendaklah diberikan kepada saya dan Universiti Utara Malaysia bagi sebarang kegunaan ilmiah yang menggunakan apa jua bahan dalam Kertas Projek Sarjana ini.

Permohonan untuk mendapatkan kebenaran menyalin atau lain-lain kegunaan bahan-bahan dalam Kertas Projek Sarjana ini, secara keseluruhan atau sebahagiannya, hendaklah dialamatkan kepada;

DEKAN
PUSAT PENGAJIAN SISWAZAH
UNIVERSITI UTARA MALAYSIA
06010 SINTOK, KEDAH DARUL AMAN

PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Pertama kali syukur ke hadrat ilahi kerana dengan limpah dan kurnia-Nya dapat saya menyiapkan kajian saya ini. Terima kasih yang tidak terhingga saya kepada Prof. Madya. Dr. Hj Ahmad Jelani Shaari yang telah sudi menjadi penyelia bagi projek penyelidikan ini dan beliau merupakan seorang penyelia yang begitu berdedikasi. Segala tunjuk ajar daripada beliau amat bermakna dalam penghasilan kajian saya ini. Ucapan terima kasih juga diucapkan kepada pensyarah daripada Fakulti Sains Kognitif dan Pendidikan yang telah banyak mencurahkan ilmu pengetahuan dan pengajaran sepanjang sesi pengajian ini.

Saya juga ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih saya yang tidak terhingga kepada semua pihak yang terlibat dalam kajian yang saya jalankan. Guru-guru dan pelajar-pelajar dari zon pendidikan utara Perlis yang telah sudi menjadi responden kajian ini.

Akhir sekali, terima kasih kepada suami tercinta Mohd. Nadzari b. Baharom dan anak-anak permata hati saya yang dikasihi, Nur Shaiqah Shafinah bt. Mohd. Nadzari dan Muhammad Naqiuddin b. Mohd. Nadzari, yang sangat memahami serta banyak memberi dorongan dalam menyiapkan kajian ini. Terima kasih yang tidak terhingga kepada semua individu yang telah membantu saya melaksanakan kerja saya ini secara langsung atau pun tidak langsung. Semoga Allah s.w.t. memberkati usaha dan pertolongan mereka. Amin.....

NORASHIKIN BT. HASAN

NO. MATRIK S800598

SARJANA PENDIDIKAN TEKNOLOGI PENGAJARAN

UNIVERSITI UTARA MALAYSIA

ABSTRAK

Kajian ini dijalankan bertujuan untuk untuk meninjau hubungan permainan video dikalangan pelajar sekolah menengah rendah dengan prestasi belajar pelajar. Responden kajian terdiri daripada pelajar sekolah menengah rendah di tiga buah sekolah sekitar negeri Perlis. Seramai 100 pelajar terlibat dalam kajian ini. Kaedah pemilihan responden yang digunakan adalah kaedah snowball. Instrumen soal selidik ini digunakan untuk membuat kajian rintis bagi menguji kebolehpercayaan/ analisis kesahihan. Darjah kebolehpercayaan (alfa cronbach) bagi instrumen yang digunakan dalam kajian ini ialah 0.824. Kajian ini dianalisis menggunakan *Perisian Statistical Packages For the Social Science (SPSS) For Windows (Version 16.0)* berbentuk statistik deskriptif iaitu peratusan, kekerapan, sisihan piawai dan min serta statistik inferensi iaitu Ujian t dan analisis varians (ANOVA). Hasil kajian menunjukkan bahawa kecenderungan bermain permainan video mempunyai peluang untuk menjejaskan prestasi akademik pelajar ini ditunjukkan melalui hipotesis nol⁴. Nilai pekali korelasi, r bagi hubungan kecenderungan bermain permainan video dengan prestasi akademik pelajar adalah -0.090. Didapati hubungan yang sangat lemah dan songsang. Terdapat bukti yang menunjukkan kecenderungan bermain berkemungkinan boleh menjejaskan prestasi akademik pelajar jika dibuat kajian lanjutan. Dapatan kajian ini juga diharap akan membantu perancang, agen perubahan dan pelaksana kurikulum di peringkat kementerian, negeri, daerah, dan organisasi pendidikan untuk menjalankan tindakan susulan dan program yang lebih sesuai untuk memenuhi kehendak dan keperluan pendidikan yang kian mencabar kini.

ABSTRACT

This study was conducted to explore the relationship of video games among lower secondary school students with learning performance of students. The respondents were from the lower secondary school students in three schools around the state of Perlis. A total of 100 students participated in this study. Respondent selection method used is the snowball method. Questionnaire was used to make a pilot study to test the reliability / validity analysis. The degree of reliability (Cronbach alpha) for the instruments used in this study is 0.824. This study was analyzed by using Statistical Software Packages for the Social Science (SPSS) for Windows (Version 16.0) in the form of descriptive statistics of percentages, frequency, standard deviation and mean, and statistical inference of t-tests and analysis of variance (ANOVA). The results showed that the tendency to play video games have the opportunity to affect students' academic performance is reflected through null hypothesis. Correlation coefficient, r for relations tendency to play video games and academic performance of students is -0.090. It was found that the relationship is very weak and inverted. There is an evidence of a tendency to play is likely to affect the academic performance of students to make further research. The findings of this study is also expected to help, planners and implementers of the curriculum at the ministry level, state, regional, and educational organizations to carry out the actions and programs that would be more appropriate to meet the educational needs that are increasingly challenging now.

ISI KANDUNGAN

MUKA SURAT

KEBENARAN MENGGUNA.....	i
PENGHARGAAN.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KANDUNGAN.....	v
SENARAI JADUAL	viii
SENARAI RAJAH.....	x

BAB 1: PENGENALAN

1.1	PENDAHULUAN	1
1.2	PERNYATAAN MASALAH	4
1.3	OBJEKTIF KAJIAN	6
1.4	SOALAN KAJIAN	7
1.5	HIPOTESIS KAJIAN	8
1.6	KERANGKA KAJIAN	10
1.7	KEPENTINGAN KAJIAN	11
1.8	BATASAN KAJIAN	13
1.9	DEFINISI OPERASI.....	14
1.10	RUMUSAN	15

BAB 2: TINJAUAN PENULISAN

2.1	PENDAHULUAN	16
2.2	MEDIA DAN PERMAINAN VIDEO DALAM ERA GLOBALISASI....	18
2.3	PERMAINAN VIDEO GAME.....	23
2.4	JENIS- JENIS PERMAINAN VIDEO	24
2.3	PENGARUH PERMAINAN VIDEO TERHADAP ASPEK PENDIDIKAN.....	32
2.6	RUMUSAN.....	34

BAB 3: METODOLOGI

3.1	PENDAHULUAN	35
3.2	REKA BENTUK KAJIAN.....	35
3.3	TEMPOH KAJIAN.....	36
3.4	SAMPEL KAJIAN	36
3.5	TUJUAN PENYELIDIKAN	37
3.6	INSTRUMEN KAJIAN.....	37
3.7	KAJIAN RINTIS.....	39
3.8	PENGUMPULAN DATA	41
3.9	PROSEDUR ANALISIS DATA.....	41
3.10	RUMUSAN	45

BAB 4 : KEPUTUSAN KAJIAN

4.1	PENDAHULUAN	46
4.2	PROFILE RESPONDEN.....	46
4.3	CORAK PERMAINAN VIDEO.....	51
4.4	ANALISIS INFERENSI DAN UJIAN KEBOLEHPERCAYAAN	54
4.5	PENGUJIAN HIPOTESIS	60

BAB 5 : PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

5.1	PENDAHULUAN	67
5.2	PERBINCANGAN.....	67
5.3	CADANGAN.....	76
5.4	RUMUSAN.....	77
	RUJUKAN	78

SENARAI JADUAL

Jadual	Perkara	Halaman
3.4	Statistik Bilangan Pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Dalam Negeri Perlis.	36
3.6	Skala Item Bagi Penyelidikan Kecenderungan	39
3.9	Penilaian Terhadap Kekuatan Korelasi Antara Dua Pembolehubah	43
4.1	Jadual Taburan Responden Mengikut Jantina	47
4.2	Taburan Responden Mengikut Bangsa	47
4.3	Taburan Responden Mengikut Umur	48
4.4	Taburan Responden Mengikut Pemilikan Komputer	48
4.5	Taburan Responden Mengikut Pencapaian Akademik	49
4.6	Taburan Responden Mengikut Pendapatan Keluarga	49
4.7	Taburan Responden Mengikut Pekerjaan Penjaga	50
4.8	Taburan Waktu Bermain Permainan Video	51

4.9	Taburan Jenis Permainan Yang Digemari Dalam Permainan Video	52
4.10	Taburan Tujuan Bermain Permainan Video	53
4.11	Analisis Nilai Kebolehpercayaan Bagi Faktor Kecenderungan Bermain Permainan Video.	54
4.12	Kecenderungan Bermain Permainan Video	57
4.13	Ujian-T Ke Atas Faktor Kecenderungan Untuk Bermain Permainan Video Antara Pelajar-Pelajar Lelaki Dan Perempuan	60
4.14	Ujian ANOVA Sehalu- Perbezaan Dalam Kecenderungan Untuk Bermain Permainan Video Dalam Sosio Ekonomi Antara Sosio Ekonomi Rendah, Sederhana Dan Tinggi Pelajar-Pelajar Sekolah Menengah Rendah.	62
4.15	Ujian ANOVA Sehalu Perbezaan Dalam Kecenderungan Untuk Bermain Permainan Video Antara Tingkatan 1, Tingkatan 2 Dan Tingkatan 3, Pelajar-Pelajar Sekolah Menengah Rendah	64
4.16	Korelasi Hubungan Antara Kecenderungan Bermain Permainan Video Dengan Prestasi Akademik Pelajar.	66

SENARAI RAJAH

Rajah	Perkara	Halaman
1.1.	Kerangka Kajian	10

LAMPIRAN

No	Tajuk	Muka Surat
A	Borang Soal Selidik	83
B	Surat-surat Kebenaran Menjalankan Penyelidikan	92
C	Dapatan SPSS	94

BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pendahuluan

Permainan video bukan lagi perkara asing bagi kanak-kanak pada zaman ini. Era teknologi semakin mendekati jiwa mereka membuatkan permainan video menggantikan banyak permainan tradisional seterusnya membayangkan masa depan digital nanti. Namun perasaan takut mengenai kesan negatif melalui permainan video menjadi bualan ibu bapa sehingga menyebabkan mereka bimbang pengaruh 'jahat' yang dibawa konsol akan menyerap dalam pemikiran anak-anak mereka.

Sejarah permainan video bermula lewat 1940-an lagi apabila idea penciptaannya dikembangkan dan diberi paten oleh Thomas T Goldsmith Jr serta Estle Ray Mann. Pada 1958, William Higinbotham pula mempopularkan 'Tennis For Two' sebelum permainan 'Spacewar' dibangunkan yang kemudian dianggap permainan video komputer pertama di dunia. Konsol permainan video pertama bergelar Magnavox Odyssey dicipta Ralph Baer pada 1972 sebelum beliau dijulung kerana melakukan penampilan sulung untuk prototaip itu.

Selepas teknologi itu berkembang, permainan arked menjadi tarikan baru dalam dunia remaja. Namun hiburan yang diharapkan telah menghamburkan kegelisahan, memandangkan permainan video mampu

The contents of
the thesis is for
internal user
only

RUJUKAN

- Anderson, C. A. & Bushman, B.J. (2001). *Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature*. *Psychological Science*, 12, 353–359.
- Anderson, C. A. & Morrow, M. (1995). *Competitive aggression without interaction: Effects of competitive versus cooperative instructions on aggressive behavior in video games*. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 21, 1020–1030.
- American Obesity Association (2005). Fact Sheet: Obesity in youth. http://www.obesity.org/subs/fastfacts/obesity_youth.shtml. Dicapai pada 28 Februari 2010.
- Asian Food Information Center (AFIC). (2004). *Attitude to food biotechnology: The Philippines, China and India*. ISIS Research.
- Bachmann, G, Roedder, D, Rao, A. (1993). "Children's susceptibility to peer group purchase influence: an exploratory investigation". *Advances in Consumer Research*, Vol. 20 No.1, pp.463-8
- Bailey, D. H, Borwein, J. M. & Girgensohn. (1992). "Experimental Evaluation of Euler Sums." *Exper. Math.* 3, 17-30.
- Baker, T. L. (1994). *Doing Social Research* (2nd Edn.). New York: McGraw-Hill Inc.
- Bliss, J, Chandra, P & Cox, M. (1986). The Introduction of Computer Into A School. *Computer and Education*, 10.49-54.
- Borg, M. G. (1999). The Extent and Nature of Bullying Among Primary and Secondary. *Educational Psychology*, 41, 137-153.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (1989). *Educational research*. New York: Longman.

- Buchman, D. D. & Funk, J. B. (1996). Video and Computer Games in the 90's. *Children Today*, 24(1).
- Charlton, J. P. (2002). A factor analytic investigation of computer 'addiction' and engagement. *British Journal of Psychology*, 93, 329–344.
- Dominick JR. (1984). Video games, television violence, and aggression in teenagers. *Journal of Communication*;34:136–47.
- Fisher, Sue. (1995). The amusement arcade as a social space for adolescents: An empirical study. *Journal of Adolescence*, 18(1), 71-86. EJ 500 874.
- Funk, Jeanne B, & Buchman, Debra D. (1994). *Video games and children: Are there "high risk" players?* Paper presented at the International Conference on Violence in the Media, St. John's University, New York.
- Funk, Jeanne B. & Buchman, Debra D. (1996). Children's perceptions of gender differences in social approval for playing electronic games. *Sex Roles*, 35 (3/4), 219-231. EJ 537 064.
- Funk, J. (1993). *Reevaluating the impact of video games*. *Clinical Pediatrics*, 32, 86–90.
- Graziano, A. & Raulin, M. (2004). *Research Methods: A Process or Inquiry?*. 5th ed. Boston, MA: Allyn & Bacon. Pearson Education Group
- Greenberg, J. L. Lewis, S. E. & Dodd, D. K. (1999). *Overlapping addictions and self-esteem among college men and women*. *Addictive Behaviors*, 24, 565–571.
- Greg Costikyan (partial ludography)". Pen & Paper RPG Database. <http://pembangunan162.blogspot.com/2008/09/definisi-gender.html>. Dicapai pada 22 Mac 2010.
- Griffiths, M.D. (1998). *Violent video games and aggression: A review of the literature*. *Aggression and Violent Behavior*, 4, 203–212.

- Griffiths, M. D, Davies, M. & Chappell, D. (2004). *Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult Gamers*. Journal of Adolescence, 27, 1, 87-96.
- Gentile D, Lynch P, Ruh Linder J. & Walsh, D. (2004). '*The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance*', Journal of Adolescence, Vol 27, No 1: 5 - 22.
- Griffiths, M. D, Davies, M. & Chappell, D. (2003). *Breaking the stereotype: The case of online gaming*. CyberPsychology and Behavior, 6, 81–91.
- Hair, J. F, Anderson, R. E, Tatham, R. L. & Black, W. (1992). *Multivariate Data Analysis: with Readings*. (3 ed.). New York: Macmillan Publishing Company.
- Hsu, C L & Lu, H. P. (2004). Why Do People Play On-line Games? An Extended TAM With Social Influences and Flow Experience. *Journal of Information & Management*, 41, 7, 853-868.
- Kamus Dewan. (2005). Edisi ke-4. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka
- Khalid Johari. (2003). *Penyelidikan dan Pendidikan: Konsep dan Prosedur*. Selangor: Prentice Hall.
- Kerlinger, F.N. & Pedhazur, E.J. (1973). *Multiple regression in behavioral research*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- Krejcie, R. V. & Morgan, D. W. (1970). *Determining Sample Size for Research Activities*. Educational and Psychological Measurement. 30: 607-610.
- Kuehl, C. R & Lambing, P. (2000). "Entrepreneurship." Edisi Ketiga. Upper Saddle River, New Jersey : Prentice-Hall.
- Mohd Majid Konting. (2005). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

- Mohd Razali Abdullah. (1983). Perbandingan prestasi akademik atlit dan bukan atlit di Sekolah Menengah Sultan Mahmud, Kuala Terenagganu. *Journal Akademik*. Maktab Perguruan Kuala Terengganu, Jilid IX, 39 – 47.
- Mohamad Najib Abdul Ghafar. (2003). *Reka bentuk tinjauan soal selidik pendidikan*. Skudai: Penerbit UTM
- Marshall, C. & Rossman, G. B. (1989). *Designing qualitative research*. Newbury Park: Sage Publication.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media, The Extensions of Man* McGraw-Hill, New York.
- McGrew, A. (1992). In A. McGrew, P. Lewis & e. al (Eds.), *Conceptualising Global Politics*. Cambridge: Polity Press.
- McKelvie, S. J. (1978). Graphic rating scales-How many categories. *British Journal of Psychology*, 69, 185-202.
- Montgomery, K. (2007). *Generation Digital: Politics, Commerce and Childhood in the Age of the Internet*, MIT, Cambridge, MA,
- Newman, James. (2004). *Videogames*. New York: Routledge.
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric theory*, 2 nd Ed. New York: McGraw-Hill.
- Phillips, Carol A, Rolls, Susan, Rouse, Andrew, & Griffiths, Mark D. (1995). Home video game playing in schoolchildren: A study of incidence and patterns of play. *Journal of Adolescence*, 18(6), 687-691. EJ 519 525.
- Polit, D.F, Beck, C.T. & Hungler, B.P. (2001). *Essentials of Nursing Research: Methods, Appraisal and Utilization*. 5th Ed., Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins.

- Yusof Othman. (2003). Sikap dan Tahap Kebimbangan Terhadap Penggunaan Komputer. Tesis Sarjana. Universiti Utara Malaysia.
- Taylor, J. & Bogdan, R. (1998). *Introduction to qualitative methods: A guidebook and resource* (3rd ed). New York: Wiley.
- Samsudin A. Rahim. (2001). *Media dan Identiti Budaya: Satu Profil Generasi Muda*. Draf Laporan Penyelidikan IRPA 07.02-02-0033. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Sharifah Mariam Alhabsi. (2005). *A case of urban cyber cafes in Malaysia*. <http://www.iimahd.ernet.in/egov/ifip/april2005/article3.htm>. Dicapai pada 22 Mac 2010.
- Slavin, R. E. (1992). When And Why Does Cooperative Increase Achievement? Theoretical and Empirical Perspectives. In R.Hertz-Lazarowitz & N.Miller (Eds), *Interaction in cooperative groups: The theoretical anatomy of group learning* (pp. 145-173). New York: Cambridge Univ. Press.
- Jagdish Raj Sharma. (1983). "Peranan Ibu Bapa: Pespektif Yang Terabai?" Masalah Pendidikan. Jilid 10, ms. 83 - 90.
- Tomlinson, J. (1999). *Globalization and Culture*. Cambridge. Polity Press.
- Wiersma, W. (2000). *Research in Education : An Introduction*. Boston : Allyn an Bacon.



UNIVERSITI UTARA MALAYSIA

SOAL SELIDIK PENDIDIKAN

**TINJAUAN KAJIAN MENGENAI HUBUNGAN KECENDERUNGAN
PERMAINAN VIDEO GAME DALAM KALANGAN PELAJAR DENGAN
PRESTASI BELAJAR PELAJAR**

PERHATIAN :

1. Semua Pernyataan Yang Terdapat Dalam Item Adalah Berkaitan Dengan Permainan Video Game Dalam Kalangan Pelajar Sekolah
2. Segala Maklumat Responden Adalah Sulit Dan Dirahsiakan

Terlebih dahulu diucapkan terima kasih di atas kesudian anda untuk menjawab soal selidik ini.

Maklumat yang diperolehi akan digunakan semata-mata untuk tujuan akademik

MAKLUMAT RESPONDEN ADALAH SULIT

BAHAGIAN A

Arahan : Tandakan (✓) pada petak yang sesuai.

1. MAKLUMAT RESPONDEN**1.1 Jantina**

☐ Laki-laki ☐ Perempuan

1.2 Umur

☐ 13 tahun ☐ 14 tahun ☐ 15 tahun

1.3 Bangsa

☐ Melayu ☐ Cina ☐ India ☐ Lain-lain

1.4 Mempunyai komputer di rumah

☐ Ya ☐ Tidak

1.5 Keputusan peperiksaan akhir tahun 2009

☐ Cemerlang
80% – 100% ☐ Sederhana
60% - 79% ☐ Lulus
40%-59% ☐ Gagal
0%-39%

Gred Purata : _____

1.6 Pendapatan keluarga

<input type="checkbox"/> Kurang RM 500	<input type="checkbox"/> RM 2,501 – RM3,500
<input type="checkbox"/> RM 501 – RM 1,500	<input type="checkbox"/> RM 3,501 – RM 5,000
<input type="checkbox"/> RM 1,501 – RM 2,500	<input type="checkbox"/> Lebih daripada RM 5,000

1.7 Pekerjaan Penjaga

<input type="checkbox"/> Bekerja Sendiri	<input type="checkbox"/> Peneroka
<input type="checkbox"/> Kakitangan Kerajaan	<input type="checkbox"/> Petani
<input type="checkbox"/> Kakitangan Swasta	<input type="checkbox"/> Tiada Perkerjaan Tetap

BAHAGIAN B**2. MAKLUMAT CORAK PENGGUNAAN**

2.1 Adakah anda mempunyai komputer yang boleh digunakan untuk bermain permainan video game?

- ☐ Ya ☐ Tidak

2.2 Apakah anda bermain permainan video game?

- ☐ Ya ☐ Tidak

2.3 Apakah anda bermain permainan video game di Internet?

- ☐ Ya ☐ Tidak ☐ Tidak Tahu

2.4 Berapa lama anda bermain permainan video game?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> lebih daripada 1 tahun | <input type="checkbox"/> lebih dari 2 bulan |
| <input type="checkbox"/> lebih daripada 6 bulan | <input type="checkbox"/> lebih daripada 1 bulan |
| <input type="checkbox"/> lebih daripada 3 bulan | <input type="checkbox"/> 1bulan atau kurang |

2.5 Waktu yang anda sering bermain permainan permainan video game dalam sehari

- | | |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Kurang 1 jam | <input type="checkbox"/> 3- 4 jam |
| <input type="checkbox"/> 1- 2 jam | <input type="checkbox"/> 4- 5 jam |
| <input type="checkbox"/> 2- 3 jam | <input type="checkbox"/> Lebih daripada 5 jam |

2.6 Waktu yang anda sering bermain permainan permainan video game dalam seminggu

- | | |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Kurang 1 jam | <input type="checkbox"/> 3- 4 jam |
| <input type="checkbox"/> 1- 2 jam | <input type="checkbox"/> 4- 5 jam |
| <input type="checkbox"/> 2- 3 jam | <input type="checkbox"/> Lebih daripada 5 jam |

2.7 Apakah jenis permainan video game yang anda gemari?

- | | |
|--|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Game Pembelajaran | <input type="checkbox"/> Puzzle |
| <input type="checkbox"/> Perang | <input type="checkbox"/> Aksi |
| <input type="checkbox"/> Sukan | <input type="checkbox"/> Lain- lain |

2.8 Bagaimana anda belajar untuk bermain permainan video game?

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Belajar daripada rakan | <input type="checkbox"/> Belajar sendiri |
| <input type="checkbox"/> Belajar daripada ibu bapa | <input type="checkbox"/> Diajarkan di kelas |
| <input type="checkbox"/> Belajar daripada ahli keluarga lain | <input type="checkbox"/> Belajar dari sumber lain |

2.9 Biasanya di manakah tempat anda bermain permainan video game?

- | | |
|---|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Rumah | <input type="checkbox"/> Rumah rakan |
| <input type="checkbox"/> Pusat membeli- belah | <input type="checkbox"/> Sekolah |
| <input type="checkbox"/> Caber cafe | <input type="checkbox"/> Lain - lain |

2.10 Biasanya di bilakah masanya anda selalu bermain permainan video game?

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Sewaktu pulang daripada sekolah | <input type="checkbox"/> Waktu lapang |
| <input type="checkbox"/> Waktu petang | <input type="checkbox"/> Waktu cuti sekolah sahaja |
| <input type="checkbox"/> Waktu malam | <input type="checkbox"/> Tidak kira masa |

2.11 Biasanya berapa banyak waktu yang anda peruntukkan untuk tidur pada waktu malam ?

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1-2 jam | <input type="checkbox"/> 4-5 jam |
| <input type="checkbox"/> 2-3 jam | <input type="checkbox"/> 5-6 jam |
| <input type="checkbox"/> 3-4 jam | <input type="checkbox"/> Lebih 7 jam |

2.12 Jika anda sedang bermain permainan video, Berapa banyak waktu yang anda peruntukkan untuk tidur pada waktu malam ?

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1-2 jam | <input type="checkbox"/> 4-5 jam |
| <input type="checkbox"/> 2-3 jam | <input type="checkbox"/> 5-6 jam |
| <input type="checkbox"/> 3-4 jam | <input type="checkbox"/> Lebih 7 jam |

2.13 Apa yang akan berlaku jika anda asyik bermain permainan video game?

- ☐ Membuat kerja rumah secara terburu - buru
- ☐ Terlupa / tidak menyiapkan kerja rumah
- ☐ Tidur dalam kelas
- ☐ Ponteng kelas
- ☐ Tiada apa – apa berlaku

2.14 Mengapa anda suka bermain permainan video?

- ☐ Rasa relex
- ☐ Membuang masa
- ☐ Untuk bergembira
- ☐ Meningkatkan kemahiran belajar
- ☐ Lain - lain

2.15 Kebanyakan pelajar di dalam kelas saya bermain permainan video game

- ☐ Ya ☐ Tidak

2.16. Saya sering bermain permainan video bersama

- ☐ Ahli keluarga
- ☐ Rakan- rakan
- ☐ Sendirian

2.17 Adakah anda fikir bahawa bermain permainan video akan memberi kesan kepada prestasi anda dalam peperiksaan atau ujian?

- ☐ Ya ☐ Tidak

Jika "ya", mengapa , sila nyatakan

.....

.....

.....

.....

Jika "tidak", mengapa , sila nyatakan

.....

.....

.....

.....

2.23 Berapa banyak duit yang anda peruntukan untuk bermain permainan video game?

RM_____

2.24 Sumber kewangan / duit untuk bermain permainan video game, sila nyatakan

BAHAGIAN C

3. KECENDERUNGAN TERHADAP PERMAINAN VIDEO GAME

Bulatkan jawapan mengikut keutamaan anda.

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.1 Bermain permainan video game akan membuat saya berasa gembira.

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.2 Bermain permainan video game akan membuat saya berasa selesa .

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.3 Bermain permainan video game akan membuat saya dapat lari daripada masalah saya seketika

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.4 Bermain permainan video game akan membuat saya rasa dihargai oleh rakan sekelas saya.

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.5 Bermain permainan video game akan membuat saya rasa bersemangat.

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.6 Bermain permainan video game akan dapat mengisi masa lapang saya.

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.7 Sangat mudah bagi saya untuk belajar dalam bermain permainan video game

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.8 Sangat mudah bagi saya untuk menjadi mahir dalam memainkan permainan video game

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.9 Saya akan berhenti bermain permainan video game apabila mempunyai kerja sekolah yang banyak

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.10 Saya sering menghabiskan masa lapang saya dengan bermain permainan video game

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.11 Saya sanggup bermain permainan video sehingga lewat malam pada waktu persekolahan

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.12 Saya sanggup bermain permainan video sehingga lewat malam pada waktu cuti persekolahan

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.13 Saya tidak akan menyiapkan kerja sekolah saya dahulu sebelum bermain permainan video game.

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.14 Bermain permainan video game tidak akan menjejaskan prestasi akademik saya.

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.15 Bermain permainan video game tidak akan menjejaskan tumpuan sewaktu sesi pembelajaran saya di dalam kelas

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.16 Permainan video game hanya sesuai untuk pelajar lelaki sahaja.

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.17 Saya akan sering bermain permainan video game pada masa hadapan

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

**SOALAN TAMAT
TERIMA KASIH DI ATAS KERJASAMA ANDA**

LAMPIRAN C

DAPATAN KAJIAN RINTIS

[DataSet1] D:\journal video game\UJIAN RINTIS.sav

Scale: ALL VARIABLES**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	21	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	21	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
Cronbach's Alpha	.824	.851 18

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
GEMBIRA	4.14	.854	21
SELESA	4.00	.775	21
LARI MASALAH	4.38	.805	21
DIHARGAI	3.29	1.102	21
BERSEMANGAT	3.76	.889	21
MASA LAPANG	4.10	.889	21
MUDAH	4.10	.768	21
MAHIR	4.52	.680	21
KERJA SEKOLAH	3.86	1.389	21
HABISKAN MASA	3.71	1.056	21
LEWAT 1	3.19	1.078	21
LEWAT 2	3.57	1.165	21
KERJA SEKOLAH2	2.57	1.165	21
PRESTASI	3.62	1.071	21
TUMPUAN	3.33	1.278	21
LELAKI	2.90	1.261	21
KAYA	2.38	1.203	21
HADAPAN	3.95	.740	21

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	3.632	2.381	4.524	2.143	1.900	.352	18
Item Variances	1.062	.462	1.929	1.467	4.175	.189	18
Inter-Item Correlations	.241	-.422	.756	1.178	-1.793	.058	18

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
65.38	86.348	9.292	18

DAPATAN KAJIAN SEBENAR

```

ONEWAY B6 BY A6
  /STATISTICS DESCRIPTIVES
  /MISSING ANALYSIS

  /POSTHOC= TUKEY BTUKEY ALPHA(0.05) .

```

Descriptives

WAKTU SEMINGGU

					95% Confidence Interval for Mean			
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower Bound	Upper Bound	Minimum	Maximum
RENDAH	65	2.35	.799	.099	2.16	2.55	1	3
SEDERHANA	22	2.32	.780	.166	1.97	2.66	1	3
TINGGI	13	2.31	.855	.237	1.79	2.82	1	3
Total	100	2.34	.794	.079	2.18	2.50	1	3

ANOVA

WAKTU SEMINGGU

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	.037	2	.018	.028	.972
Within Groups	62.403	97	.643		
Total	62.440	99			

Post Hoc Tests

Multiple Comparisons

Dependent Variable: WAKTU SEMINGGU

	(I)	(J)	Mean Difference (I- J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
						Lower Bound	Upper Bound
Tukey HSD	PENDAPATA N	PENDAPATA N					
	RENDAH	SEDERHANA	.036	.198	.982	-.44	.51
		TINGGI	.046	.244	.980	-.53	.63
	SEDERHANA	RENDAH	-.036	.198	.982	-.51	.44
		TINGGI	.010	.281	.999	-.66	.68
	TINGGI	RENDAH	-.046	.244	.980	-.63	.53
		SEDERHANA	-.010	.281	.999	-.68	.66

Homogeneous Subsets

WAKTU SEMINGGU

			Subset for alpha = 0.05
PENDAPATAN		N	1
Tukey HSD ^a	TINGGI	13	2.31
	SEDERHANA	22	2.32
	RENDAH	65	2.35
	Sig.		.980
Tukey B ^a	TINGGI	13	2.31
	SEDERHANA	22	2.32
	RENDAH	65	2.35

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 21.777.

```

ONEWAY B6 BY A6
  /STATISTICS DESCRIPTIVES
  /MISSING ANALYSIS

  /POSTHOC=TUKEY BTUKEY ALPHA(0.05) .

```

Oneway

Descriptives

WAKTU SEMINGGU

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
RENDAH	65	2.35	.799	.099	2.16	2.55	1	3
SEDERHANA	22	2.32	.780	.166	1.97	2.66	1	3
TINGGI	13	2.31	.855	.237	1.79	2.82	1	3
Total	100	2.34	.794	.079	2.18	2.50	1	3

ANOVA

WAKTU SEMINGGU

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	.037	2	.018	.028	.972
Within Groups	62.403	97	.643		
Total	62.440	99			

```

ONEWAY B6 BY A2
  /STATISTICS DESCRIPTIVES
  /MISSING ANALYSIS

  /POSTHOC=TUKEY BTUKEY ALPHA(0.05) .

```

Oneway

Descriptives

WAKTU SEMINGGU

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
13 TAHUN	36	2.47	.774	.129	2.21	2.73	1	3
14 TAHUN	21	2.29	.902	.197	1.87	2.70	1	3
15 TAHUN	43	2.26	.759	.116	2.02	2.49	1	3
Total	100	2.34	.794	.079	2.18	2.50	1	3

ANOVA

WAKTU SEMINGGU

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	.996	2	.498	.786	.458
Within Groups	61.444	97	.633		
Total	62.440	99			

Post Hoc Tests

Multiple Comparisons

Dependent Variable: WAKTU SEMINGGU

	(I) UMUR	(J) UMUR	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
						Lower Bound	Upper Bound
Tukey HSD	13 TAHUN	14 TAHUN	.187	.219	.671	-.33	.71
		15 TAHUN	.216	.180	.454	-.21	.64
	14 TAHUN	13 TAHUN	-.187	.219	.671	-.71	.33
		15 TAHUN	.030	.212	.989	-.47	.53
	15 TAHUN	13 TAHUN	-.216	.180	.454	-.64	.21
		14 TAHUN	-.030	.212	.989	-.53	.47

Homogeneous Subsets

WAKTU SEMINGGU

	UMUR	N	Subset for alpha = 0.05
			1
Tukey HSD ^a	15 TAHUN	43	2.26
	14 TAHUN	21	2.29
	13 TAHUN	36	2.47
	Sig.		.541
Tukey B ^a	15 TAHUN	43	2.26
	14 TAHUN	21	2.29
	13 TAHUN	36	2.47

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 30.410.

WAKTU SEMINGGU

Tukey B

		Subset for alpha = 0.05
PENDAPATAN	N	1
TINGGI	13	2.31
SEDERHANA	22	2.32
RENDAH	65	2.35

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

```
FREQUENCIES VARIABLES=A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7
```

```
/ORDER=ANALYSIS.
```

Frequencies

Notes

Output Created	18-Mar-2010 15:49:15	
Comments		
Input	Data	D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	100
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax	FREQUENCIES VARIABLES=A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 /ORDER=ANALYSIS.	
Resources	Processor Time	00:00:00.000
	Elapsed Time	00:00:00.000

```
[DataSet1] D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav
```

Statistics

		JANTINA	UMUR	BANGSA	PEMILIKAN	AKADEMIK	PENDAPATAN	PEKERJAAN
N	Valid	100	100	100	100	100	100	100
	Missing	0	0	0	0	0	0	0

Frequency Table

JANTINA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	LELAKI	81	81.0	81.0	81.0
	PEREMPUAN	19	19.0	19.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

UMUR

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13 TAHUN	36	36.0	36.0	36.0
	14 TAHUN	21	21.0	21.0	57.0
	15 TAHUN	43	43.0	43.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

BANGSA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	MELAYU	65	65.0	65.0	65.0
	CINA	20	20.0	20.0	85.0
	INDIA	7	7.0	7.0	92.0
	LAIN-LAIN	8	8.0	8.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

PEMILIKAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	YA	57	57.0	57.0	57.0
	TIDAK	43	43.0	43.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

AKADEMIK

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	CEMERLANG	2	2.0	2.0	2.0
	SEDERHANA	34	34.0	34.0	36.0
	LULUS	44	44.0	44.0	80.0
	GAGAL	20	20.0	20.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

PENDAPATAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<RM500	39	39.0	39.0	39.0
	RM501-RM1500	42	42.0	42.0	81.0
	RM1501-RM2500	11	11.0	11.0	92.0
	RM2501-RM3500	4	4.0	4.0	96.0
	RM3501-RM5000	4	4.0	4.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

PEKERJAAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	BEKERJA SENDIRI	39	39.0	39.0	39.0
	KERAJAAN	30	30.0	30.0	69.0
	SWASTA	11	11.0	11.0	80.0
	PETANI	12	12.0	12.0	92.0
	TIADA PEKERJAAN TETAP	8	8.0	8.0	100.0
Total		100	100.0	100.0	

```

RELIABILITY
/VARIABLES=C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12 C13 C14 C15 C16 C17
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/STATISTICS=DESCRIPTIVE

/SUMMARY=TOTAL.

```

Reliability

Notes		
Output Created		18-Mar-2010 16:52:44
Comments		
Input	Data	D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	100
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12 C13 C14 C15 C16 C17 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA /STATISTICS=DESCRIPTIVE /SUMMARY=TOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:00.062
	Elapsed Time	00:00:00.031

[DataSet1] D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	100	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	100	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.767	17

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
GEMBIRA	4.15	.657	100
SELESA	4.22	.613	100
LARI MASALAH	4.03	.810	100
DIHARGAI	2.95	1.140	100
BERSEMANGAT	3.80	.943	100
MASA LAPANG	3.99	.785	100
MUDAH	4.18	.626	100
MAHIR	4.04	.695	100
KERJA SEKOLAH	4.02	.943	100
HABISKAN MASA	3.86	.943	100
LEWAT 1	2.56	1.192	100

LEWAT 2	3.31	1.316	100
KERJA SEKOLAH2	2.97	1.193	100
PRESTASI	3.64	.927	100
TUMPUAN	3.70	.948	100
LELAKI	3.55	1.095	100
HADAPAN	4.15	.687	100

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
GEMBIRA	58.97	48.252	.543	.746
SELESA	58.90	48.737	.529	.748
LARI MASALAH	59.09	48.830	.367	.755
DIHARGAI	60.17	49.900	.152	.775
BERSEMANGAT	59.32	45.836	.542	.740
MASA LAPANG	59.13	47.387	.522	.745
MUDAH	58.94	49.956	.372	.756
MAHIR	59.08	48.256	.508	.747
KERJA SEKOLAH	59.10	50.939	.135	.773
HABISKAN MASA	59.26	46.639	.475	.746
LEWAT 1	60.56	44.107	.513	.740
LEWAT 2	59.81	43.953	.456	.746
KERJA SEKOLAH2	60.15	44.452	.488	.743
PRESTASI	59.48	51.282	.113	.774
TUMPUAN	59.42	51.741	.073	.777
LELAKI	59.57	49.035	.222	.768
HADAPAN	58.97	50.252	.300	.760

```

RELIABILITY
/VARIABLES=C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12 C13 C14 C15 C16 C17 C18
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE

/SUMMARY=MEANS VARIANCE CORR.

```

Reliability

Notes

Output Created		02-Mar-2010 21:50:59
Comments		
Input	Data	D:\journal video game\UJIAN RINTIS.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data	21
	File	
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12 C13 C14 C15 C16 C17 C18 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA /STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE /SUMMARY=MEANS VARIANCE CORR.
Resources	Processor Time	00:00:00.063
	Elapsed Time	00:00:00.031

```

FREQUENCIES VARIABLES=C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12 C13 C14 C15 C16 C1
7
/NTILES=4

/ORDER=ANALYSIS.

```

Frequencies

Notes		
Output Created		29-Mar-2010 13:39:58
Comments		
Input	Data	D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	100
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12 C13 C14 C15 C16 C17 /NTILES=4 /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.016
	Elapsed Time	00:00:00.016

[DataSet1] D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav

GEM BIRA	SELESA	LARI MASA LAH	DI HARGAI	SEMAN GAT	MASA LAPANG	MUDAH	MAHI R	KERJ A SEKO LAH	HABIS KAN MASA	L E W A T 1	L E W A T 2	KERJ A SEK OLA H2	PR ES TA SI	TUM PUAN	LEL AKI	HADAPA N
100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4.00	4.00	4.00	2.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	2.00	2.00	2.00	3.00	3.00	2.00	4.00
4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00
5.00	5.00	5.00	4.00	4.00	4.75	5.00	4.75	5.00	5.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	5.00

Frequency Table

GEMBIRA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK SETUJU	2	2.0	2.0	2.0
	KRG SETUJU	9	9.0	9.0	11.0
	SETUJU	61	61.0	61.0	72.0
	SGT SETUJU	28	28.0	28.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

SELESA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KRG SETUJU	10	10.0	10.0	10.0
	SETUJU	58	58.0	58.0	68.0
	SANGAT SETUJU	32	32.0	32.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

LARI MASALAH

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SGT TIDAK SETUJU	1	1.0	1.0	1.0
	TIDAK SETUJU	2	2.0	2.0	3.0
	KURANG SETUJU	19	19.0	19.0	22.0
	SETUJU	49	49.0	49.0	71.0
	SGT SETUJU	29	29.0	29.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

DIHARGAI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SGT TIDAK SETUJU	15	15.0	15.0	15.0
	TIDAK SETUJU	13	13.0	13.0	28.0
	KURANG SETUJU	43	43.0	43.0	71.0
	SETUJU	20	20.0	20.0	91.0
	SGT SETUJU	9	9.0	9.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

BERSEMANGAT

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SGT TIDAK SETUJU	2	2.0	2.0	2.0
	TIDAK SETUJU	6	6.0	6.0	8.0
	KURANG SETUJU	26	26.0	26.0	34.0
	SETUJU	42	42.0	42.0	76.0
	SGT SETUJU	24	24.0	24.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

MASA LAPANG

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK SETUJU	5	5.0	5.0	5.0
	KURANG SETUJU	16	16.0	16.0	21.0
	SETUJU	54	54.0	54.0	75.0
	SGT SETUJU	25	25.0	25.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

MUDAH

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK SETUJU	1	1.0	1.0	1.0
	KURANG SETUJU	9	9.0	9.0	10.0
	SETUJU	61	61.0	61.0	71.0
	SGT SETUJU	29	29.0	29.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

MAHIR

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK SETUJU	1	1.0	1.0	1.0
	KURANG SETUJU	19	19.0	19.0	20.0
	SETUJU	55	55.0	55.0	75.0
	SGT SETUJU	25	25.0	25.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

KERJA SEKOLAH

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SGT TIDAK SETUJU	3	3.0	3.0	3.0
	TIDAK SETUJU	3	3.0	3.0	6.0
	KURANG SETUJU	16	16.0	16.0	22.0
	SETUJU	45	45.0	45.0	67.0
	SGT SETUJU	33	33.0	33.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

HABISKAN MASA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SGT TIDAK SETUJU	2	2.0	2.0	2.0
	TIDAK SETUJU	5	5.0	5.0	7.0
	KURANG SETUJU	25	25.0	25.0	32.0
	SETUJU	41	41.0	41.0	73.0
	SGT SETUJU	27	27.0	27.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

LEWAT 1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SGT TIDAK SETUJU	24	24.0	24.0	24.0
	TIDAK SETUJU	25	25.0	25.0	49.0
	KURANG SETUJU	27	27.0	27.0	76.0
	SETUJU	19	19.0	19.0	95.0
	SGT SETUJU	5	5.0	5.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

LEWAT 2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SGT TIDAK SETUJU	14	14.0	14.0	14.0
	TIDAK SETUJU	13	13.0	13.0	27.0
	KURANG SETUJU	21	21.0	21.0	48.0
	SETUJU	32	32.0	32.0	80.0
	SGT SETUJU	20	20.0	20.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

KERJA SEKOLAH2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SGT TIDAK SETUJU	13	13.0	13.0	13.0
	TIDAK SETUJU	23	23.0	23.0	36.0
	KURANG SETUJU	28	28.0	28.0	64.0
	SETUJU	26	26.0	26.0	90.0
	SGT SETUJU	10	10.0	10.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

PRESTASI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SGT TIDAK SETUJU	3	3.0	3.0	3.0
	TIDAK SETUJU	7	7.0	7.0	10.0
	KURANG SETUJU	28	28.0	28.0	38.0
	SETUJU	47	47.0	47.0	85.0
	SGT SETUJU	15	15.0	15.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

TUMPUAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SGT TIDAK SETUJU	2	2.0	2.0	2.0
	TIDAK SETUJU	9	9.0	9.0	11.0
	KURANG SETUJU	25	25.0	25.0	36.0
	SETUJU	45	45.0	45.0	81.0
	SGT SETUJU	19	19.0	19.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

LELAKI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	YA	1	1.0	1.0	1.0
	TIDAK	25	25.0	25.0	26.0
	3	17	17.0	17.0	43.0
	4	35	35.0	35.0	78.0
	5	22	22.0	22.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

HADAPAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK	3	3.0	3.0	3.0
	3	8	8.0	8.0	11.0
	4	60	60.0	60.0	71.0
	5	29	29.0	29.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

```
FREQUENCIES VARIABLES=B10
  /STATISTICS=MEAN MEDIAN MODE

  /ORDER=ANALYSIS.
```

```
FREQUENCIES VARIABLES=B7
  /STATISTICS=MEAN MEDIAN MODE

  /ORDER=ANALYSIS.
```

```
FREQUENCIES VARIABLES=B14
  /STATISTICS=MEAN MEDIAN MODE

  /ORDER=ANALYSIS.
```

Frequencies

Notes

Output Created		02-May-2010 13:54:59
Comments		
Input	Data	D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	100
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=B14 /STATISTICS=MEAN MEDIAN MODE /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.031
	Elapsed Time	00:00:00.016

[DataSet1] D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav

Statistics

KENAPA SUKA

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		2.39
Median		3.00
Mode		1

KENAPA SUKA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RELAX	44	44.0	44.0	44.0
	BUANG MASA	4	4.0	4.0	48.0
	GEMBIRA	34	34.0	34.0	82.0
	KEMAHIRAN BELAJAR	5	5.0	5.0	87.0
	LAIN-LAIN	13	13.0	13.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Frequencies

Notes

Output Created		02-May-2010 13:50:19
Comments		
Input	Data	D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>

Missing Value Handling	N of Rows in Working Data File	100
	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=B7 /STATISTICS=MEAN MEDIAN MODE /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.031
	Elapsed Time	00:00:00.015

[DataSet1] D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav

Statistics

JENIS GAME SUKA

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		3.86
Median		3.00
Mode		2

JENIS GAME SUKA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PEMBELAJARAN	2	2.0	2.0	2.0
	PERANG	36	36.0	36.0	38.0
	SUKAN	14	14.0	14.0	52.0
	PUZZLE	3	3.0	3.0	55.0
	AKSI	12	12.0	12.0	67.0
	LAIN-LAIN	33	33.0	33.0	100.0

JENIS GAME SUKA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PEMBELAJARAN	2	2.0	2.0	2.0
	PERANG	36	36.0	36.0	38.0
	SUKAN	14	14.0	14.0	52.0
	PUZZLE	3	3.0	3.0	55.0
	AKSI	12	12.0	12.0	67.0
	LAIN-LAIN	33	33.0	33.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Frequencies**Notes**

Output Created		02-May-2010 13:43:41
Comments		
Input	Data	D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	100
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=B10 /STATISTICS=MEAN MEDIAN MODE /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.000

Notes

Output Created	02-May-2010 13:43:41	
Comments		
Input	Data	D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	100
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax	FREQUENCIES VARIABLES=B10 /STATISTICS=MEAN MEDIAN MODE /ORDER=ANALYSIS.	
Resources	Processor Time	00:00:00.000
	Elapsed Time	00:00:00.000

[DataSet1] D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav

Statistics

MASA MAIN

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		3.51
Median		4.00
Mode		4

MASA MAIN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	BALIK SEK	13	13.0	13.0	13.0
	PETANG	29	29.0	29.0	42.0
	LAPANG	30	30.0	30.0	72.0
	CUTI SEK	8	8.0	8.0	80.0
	TAK KIRA MASA	20	20.0	20.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	